

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Internet hadir membawa banyak perubahan dalam kehidupan kita, hampir semua yang dahulu dianggap tidak mungkin menjadi mungkin. Kemunculan internet di Indonesia baru marak pada awal tahun 2000, dengan jumlah pengguna yang bersifat personal mencapai angka 307.717 orang dan yang bersifat *corporate* berjumlah 85.952 orang (Abrar, 2003: 20). Dan angka tersebut terus bertambah dari tahun ke tahun. Peningkatan jumlah pengguna internet dari waktu ke waktu dikarenakan internet menjanjikan berbagai harapan yang berkaitan dengan efisiensi interaksi sosial. Bentuk-bentuk interaksi sosial tersebut dapat berupa surat elektronik atau biasa disebut *e-mail*, *blog*, *chatting*, *game online*, hingga yang sedang marak saat ini yaitu situs jejaring sosial.

Dalam banyak literatur, internet seringkali disebut dengan beberapa metafor lain seperti *cyberspace*, *computer-mediated-communication* (CMC), *the net*, informasi *super highway*, dan sebagainya. Pada dasarnya istilah-istilah tersebut menitikberatkan pada aspek-aspek yang berbeda dari teknologi ini, seperti pada makna peran dan pengaruhnya. Hal ini disebabkan karena banyaknya pendekatan yang berbeda dalam melihat internet. Internet di satu sisi dideskripsikan sebagai salah satu teknologi media baru yang memungkinkan adanya perubahan dalam format berkomunikasi melalui

media, di sisi lain internet juga menciptakan “ruang-ruang” yang menghubungkan orang-orang untuk berinteraksi secara visual.

Meskipun demikian, sebenarnya antara internet, CMC, dan *cyberspace* secara sederhana dapat dijelaskan dalam hubungan sebagai berikut :

“The internet provides a technological infrastructure or computer – mediated – communication (CMC) across both time and space. The conceptual space in which this communication occurs is referred to as cyberspace, an environment in which face to face in which communications is impossible. A form of virtual co-presence, however is established as a result of individuals’ electronic interactions not being restricted by traditional boundaries of time and space : this is the basis of what is commonly referred to as “ visual community” (Rogers, 1986 : 4-6)

Dari uraian diatas disebutkan bahwa internet adalah sebuah teknologi infrastruktur yang memfasilitasi berlangsungnya komunikasi bermedia komputer (CMC), dimana komunikasi berlangsung dalam ruang-ruang virtual di internet yang dinamakan *cyberspace*. *Cyberspace* inilah yang menjadi dasar bagi tumbuhnya interaksi manusia dalam komunitas-komunitas virtual.

Menurut Rogers, sebuah media dapat dikategorikan sebagai teknologi komunikasi apabila memiliki karakteristik interaktif, demassifikasi dan asinkronik. Internet dapat digolongkan sebagai teknologi komunikasi karena memiliki ketiga kriteria tersebut. Kondisi ini tercipta berkat terintegrasinya media komunikasi dengan teknologi komputer yang mampu menciptakan format komunikasi interaktif baik antara manusia dengan komputer, maupun antara manusia dengan manusia lain dengan perantara komputer.

Rogers mendefinisikan konsep interaktifitas yang dimiliki oleh teknologi komunikasi sebagai berikut :

“Interactivity is the capability of new communication systems (usually containing a computer as one component) to “talk back” to the user, almost like an individual participating in a conversation” (Rogers, 1986: 4).

Untuk pertama kalinya dalam sejarah komunikasi, internet hadir sebagai media komunikasi yang selain menawarkan kecepatan dalam komunikasi melampaui batas waktu dan sekat-sekat geografis, internet menyajikan komunikasi dalam wujud yang interaktif. Berbeda dengan mekanisme komunikasi dalam media massa tradisional yang memandang audiens sebagai pihak yang pasif mengkonsumsi komunikasi, internet memberi kebebasan bagi audiens untuk menjadi audiens yang aktif, baik dalam memproduksi pesan maupun merespon balik terhadap pesan.

Internet tidak bisa dipahami hanya sebagai sebuah teknologi dan media komunikasi, namun lebih dari itu internet adalah sebuah “ruang” interaksi sosial yang terkonstruksi secara simbolik baik oleh individu maupun kelompok :

“ CMC...not only structure social relations, it is the space within which the relations occur and the tool that individual use to enter the space. It is more than the context within with social relations occur (although its is that, too) for it is commented on and imaginatively constructed by sybolic processes initiated and maintained by individuals and group (Jones, 1998 : 12)”.

Berkomunikasi dan berinteraksi dengan menggunakan internet dalam beberapa hal cenderung lebih menarik karena ia menyajikan sebuah “sense of place” yang tidak bisa kita dapati ketika berkomunikasi dengan media lainnya. Bahkan *cyberspace* dianggap dapat menggantikan ruang public (*public space*) yang telah semakin menghilang.

Interaksi-interaksi sosial yang terjalin dalam internet tersebut kemudian membentuk sebuah komunitas imajier yang lebih dikenal dengan komunitas virtual (*virtual community* atau *on-line community*). Beberapa fitur yang membentuk komunitas nyata dapat ditemukan dalam komunitas virtual, misalnya adanya interaksi adanya tujuan yang sama, rasa memiliki identitas, adanya peraturan maupun norma-norma yang tidak tertulis dengan kemungkinan penerimaan maupun penolakan, ada pula tata cara ritual dan bentuk-bentuk ekspresi, namun komunitas *on-line* memiliki kelebihan lain dibandingkan dengan komunitas nyata, yaitu terbuka dan mudah diakses.

Salah satunya adalah situs jejaring sosial. Situs ini merupakan jaringan pertemanan di dunia *virtual*. Situs jaringan sosial sendiri merupakan aplikasi internet untuk membantu menghubungkan para teman, mitra bisnis atau lain individu bersama-sama menggunakan berbagai alat. Aplikasi ini dikenal sebagai jaringan sosial *on-line*. Dari sinilah kemudian muncul apa yang disebut dengan masyarakat maya. masyarakat maya tumbuh dimana ide tentang sosial dan masyarakat lenyap, disebabkan oleh berkembangnya model-model sosial *artificial* (misalnya *artificial communities* atau *virtual social*), yang terbentuk lewat relasi, interaksi, dan komunikasi yang bersifat *artificial* (atau *virtual*) melalui media *virtual* seperti internet (Piliang, 2004: 88). Pandangan McLuhan tersebut kini tampak semakin nyata dengan munculnya komunitas-komunitas di dunia maya seperti yang sedang populer beberapa tahun belakangan ini, yaitu adanya situs jejaaring sosial seperti Friendster, Facebook, Multiply, hi5, twitter, dan lain-lain. Banyaknya peminat

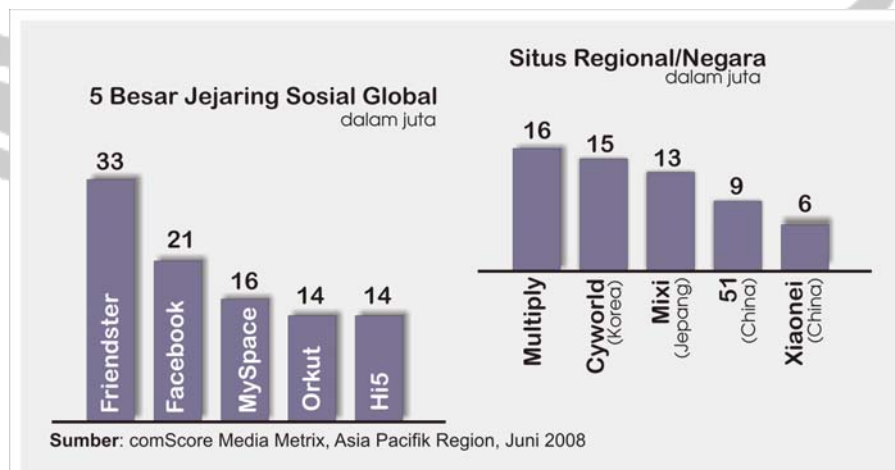
situs jejaring sosial disebabkan karena kebutuhan manusia untuk berinteraksi dengan cepat dan terjadi saat itu juga (*real time*).

Situs jejaring sosial sendiri merupakan sebuah aplikasi internet yang awalnya diciptakan oleh Jonathan Abrams, yang lebih dikenal dengan Friendster nya, lalu susul menyusul muncul facebook, multiply, my space dan lain-lain. masing-masing situs jejaring sosial memberikan fitur beragam yang menarik, seperti games, mp3, dapat bertukar foto, film, video, hadiah dan masih banyak lagi tergantung situs jejaring sosial mana yang kita pakai.

Saat ini situs jejaring sosial telah menjadi salah satu situs favorit yang banyak dikunjungi. Hal ini telah dibuktikan dengan adanya survei lain yang telah dilakukan di Amerika Serikat tahun 2005 menemukan bahwa pada remaja usia 18-24 tahun situs yang paling banyak dibuka ternyata bukan situs porno. Survei ini menemukan bahwa situs terbanyak yang dibuka oleh para remaja adalah situs-situs jaringan social seperti Facebook yang diikuti oleh *search engine* dan *e-mail*. Dan ternyata kecenderungan yang sama juga terjadi pada remaja Indonesia. Dalam survey terhadap 223 remaja di Yogyakarta, pada peringkat pertama pada kelompok tingkat pendidikan SMA dan perguruan tinggi di semester-semester awal, para remaja kita ternyata lebih suka mengunjungi *search engine* dan pada peringkat selanjutnya adalah situs-situs jaringan sosial dan juga *e-mail* (Kompas online 26 Mei 2008, <http://www.kompas.com/read/xml/2008/05/26/16503047/> situs.porno.ternyata.bukan.favorit , Situs Porno ternyata bukan favorit, di akses tgl 22 November 2009).

Menurut SKH Kompas edisi 29 Agustus 2008, jumlah pengguna situs pertemanan di Asia sebagai berikut, pertemanan Friendster dua kali lipat dibandingkan dengan situs pertemanan lain yaitu 33 juta pengunjung unik/bulan, Facebook memiliki 21 juta, Multiply sebanyak 16 juta, gabungan MySpace.com dan MySpace.cn hanya 16 juta, CyWorld (Korea) 15 juta, Mixi (Jepang) 13 juta, 51.com (China) 9 juta, serta Bebo 4 juta pengunjung unik per bulan. Hal ini menunjukkan betapa besar minat remaja terhadap situs jaringan sosial. Masih menurut Kompas, ternyata Indonesia menduduki peringkat pertama di dunia sebagai pengakses Friendster.com. Secara global, jumlah anggota situs pertemanan Friendster ini mencapai 75 juta dengan 57 juta pengunjung unik setiap bulan, data ini berdasarkan *comscore* Media Metrik bulan juni 2008, dan dapat dilihat pada grafik di bawah ini:

Grafik 1.1.
Lima Besar Situs Jejaring Sosial



(Sumber SKH KOMPAS, judul Friendster Serius Garap Indonesia, edisi 29 Agustus 2008)

Hal yang mengagumkan adalah menurut Kepala Balitbang dan Sumber Daya Manusia Departemen Komunikasi dan Informatika Cahyana Ahmadjayadi dalam Seminar Budaya Cyber di Salman Institut Teknologi Bandung, Sabtu (29/8) dalam Kompas edisi 31 Agustus 2009. menyatakan bahwa 60% pengguna internet di Indonesia menggunakan internet untuk media sosial, dan situs jejaring sosial facebook menempati peringkat teratas sebagai situs yang paling diminati di Indonesia. Bahkan kebiasaan mengakses situs jejaring sosial ini jauh lebih besar pada tingkat penggunaan melalui telepon seluler. "Penggunaan Opera Mini (aplikasi untuk browsing atau menelusuri internet di ponsel) di Indonesia adalah terbesar kedua di dunia. Sekitar 63 persennya dipakai untuk mengakses situs jejaring sosial," tutur Cahyana.

Fenomena ini dapat ditemui di kalangan remaja bahkan manusia dewasa dimana setiap saat dimanapun mereka selalu mengakses situs jejaring sosial, tidak peduli mereka sedang jalan-jalan di mall, di ngobrol dengan teman, belanja, bahkan saat kegiatan belajar mengajar di sekolahpun juga dapat kita temui. Seakan-akan saat ini manusia sudah terkurung dalam dunia virtual yang memberikan kenyamanan sehingga melupakan kebutuhannya sebagai makhluk sosial yang membutuhkan pertemuan fisik untuk berinteraksi dan menumbuhkan sikap-sikap manusiawinya. Hal ini telah mengubah interaksi manusia yang secara evolutif membutuhkan pertemuan fisik dan psikis menjadi pertemuan virtual yang dingin. Jika jejaring sosial tidak digunakan dengan bijak, hubungan kekerabatan antar manusia lama kelamaan

akan kehilangan keintimannya. Sedangkan orang yang kecanduan situs jaringan sosial membangun pertemanan lewat internet tanpa disertai pertemuan fisik dengan orang tersebut akan kehilangan pijakan dengan dunia nyata. Ia masuk dalam dunia simulasi yang seolah-olah punya banyak teman, padahal tidak. (Kompas on-line 15 Maret 2009, <http://cetak.kompas.com/read/xml/2009/03/15/06472516/keintiman.pun.terkikis>, Keintiman pun Terkikis, diakses tgl 3 April 2009).

Kekhawatiran ini semakin meningkat dikarenakan dalam beberapa penelitian menunjukkan bahwa pengguna situs jaringan sosial sebagian besar adalah usia remaja. Dimana pada usia remaja adalah saat-saat rentan, saat dimana remaja sedang giat untuk mencari identitas dirinya, juga meningkatnya minat-minat terhadap “*personal appearance*” (penampilan diri), “*peer group*” serta kegiatan kelompok sosial lainnya (Sulaeman, 1995 :29). Usia remaja juga mudah sekali terbawa arus perkembangan jaman, mereka ingin selalu tampak *up to date* sehingga kadang malah tersesat karena kurang bijak dalam memilih mana yang baik dan mana yang buruk. Karena mereka tidak dapat menyesuaikan diri dengan perubahan yang ada. Seperti yang diungkapkan oleh Blos dalam Sarwono (1989), dalam perkembangan remaja hakikatnya adalah usaha penyesuaian diri (*coping*), yaitu secara aktif mengatasi stres dan mencari jalan keluar baru dari berbagai masalah (Sarwono, 1989 : 24). Sehingga bagi remaja khususnya usia sekolah yang memiliki banyak kegiatan baik sekolah maupun di luar sekolah, situs jaringan sosial merupakan salah

satu media interaksi yang menguntungkan karena mereka tetap dapat berinteraksi tanpa harus bertemu secara langsung.

Di samping dengan adanya situs jaringan sosial, ternyata juga terdapat sisi negative. Pengaruh negatifnya yaitu, orang yang tidak bijak memanfaatkan situs jaringan sosial akan terkurung dalam narsisme individual dan terisolasi dari dunia nyata. Selain itu mereka yang kecanduan merasa sudah punya banyak teman di dunia maya, lalu enggan menjalin relasi dengan sekitarnya. Hidup menjadi terkurung dalam dunia virtual (Kompas on-line 15 Maret 2009, [http://cetak.kompas.com/read/xml/2009/03/15/06472516/keintiman.pun.terkikis, keintiman pun terkikis](http://cetak.kompas.com/read/xml/2009/03/15/06472516/keintiman.pun.terkikis,keintiman.pun.terkikis), diakses tanggal 20 April 2009). Hal ini berakibat pada berkurangnya interaksi secara langsung. Yang nantinya akan berakibat pada meningkatnya konsumerisme pada bentuk teknologi, karena perkembangan teknologi yang terjadi selalu berhubungan dengan aspek ekonomi dan aspek sosial pada masyarakat kita.

Aspek sosial muncul dengan adanya konsekuensi sosial yang kemudian berpengaruh terhadap hubungan interaksi dengan teman di dunia nyata. Faktor ekonomi tersebut tentu saja berpengaruh langsung pada kepemilikan barang. tidak bisa kita pungkiri bahwa untuk mengakses situs jejaring sosial tentu membutuhkan biaya yang tidak sedikit, contohnya untuk membeli personal computer, handphone yang dapat digunakan untuk mengakses internet, untuk berlangganan koneksi internet, dan lain-lain. Dan mengapa factor tingkat ekonomi menjadi penting? Hal ini karena seseorang yang datang dari keluarga

kaya tentu saja memperoleh kemudahan untuk mengakses situs jejaring sosial kapan saja dengan fasilitas yang mereka miliki.

Ini akan menjadi lain jika oaring datang dari kalangan keluarga sederhana yang tidak memiliki kemudahan akses internet. Salah satu cara hanya dengan menggunakan fasilitas warung internet, dan tentu saja itu tidak dapat tiap hari digunakan mengingat biayanya juga tidak sedikit.

Kepemilikan benda-benda elektronik yang dapat digunakan untuk mengakses situs jejaring sosial sendiri selalu berkembang dan semakin canggih dan tentu saja tidak murah. Hal inilah yang nantinya akan menimbulkan konsumerisme. Semakin tingginya tingkat konsumsi seseorang tentu dibarengi dengan tingginya penghasilan yang dimilikinya. Seperti teori yang diungkapkan oleh Keynes, dimana semakin tinggi tingkat pendapatan seseorang, maka semakin tinggi pula tingkat konsumsi yang di miliki (Gilarso, 1999:53). Hal ini disebabkan karena sifat alamiah manusia yang tidak pernah puas, sesuai dengan apa yang diungkapkan oleh Maslow bahwa manusia termotivasi untuk selalu berhasrat untuk memuaskan dirinya.

Perubahan tersebut kemudian semakin menguatkan pendapat bahwa perilaku manusia tidak pernah sama sepanjang waktu dan akan terus berubah. Pandangan ini oleh Carl Roger disebut dengan sisi humanis yang kemudian diuraikan sebagai berikut; *pertama*, Perilaku manusia menjadi konsep diri, yaitu persepsi manusia tentang identitas dirinya yang bersifat fleksibel dan berubah-ubah, yang muncul dari suatu medan fenomenal. *Kedua*, manusia berperilaku untuk mempertahankan, meningkatkan, dan mengaktualisasi diri

(Rakhmat, 1989 : 31). Dan sifat-sifat ini muncul dalam perilaku yang sedang menjadi trend saat ini, yaitu kecenderungan yang tinggi untuk mencari kawan dan membangun jaringan sosial pada remaja yang diindikasikan dengan minat pada situs jaringan sosial, *e-mail*, dan juga *game online*. Berawal dari alasan ini yang kemudian akan menjadi informasi awal yang penting dalam memahami remaja.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai perilaku remaja SMA dengan rata-rata usia 14-17 tahun. Penulis memilih remaja, karena masa remaja merupakan peralihan dari masa anak ke masa dewasa yang meliputi semua perkembangan yang dialami sebagai persiapan memasuki masa dewasa.

Masa remaja dianggap sebagai masa-masa rawan bagi perkembangan remaja, dimana mereka masih berupaya untuk membentuk identitas dirinya dan media memiliki peran yang sangat penting dalam hal ini (Livingstone, 2002: 4). Dan fokus penelitian ini akan dibatasi pada hubungan intensitas mengakses situs jejaring sosial terhadap interaksi langsung siswa SMA ditinjau dari tingkat ekonomi siswa pada para siswa di SMA Pangudi Luhur Yogyakarta.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

“Apakah ada hubungan intensitas mengakses situs jejaring sosial terhadap interaksi langsung siswa SMA ditinjau dari tingkat ekonomi siswa pada para siswa di SMA Pangudi Luhur Yogyakarta?”

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai oleh peneliti dengan mengadakan penelitian ini adalah:

“Untuk mengetahui apakah ada hubungan intensitas mengakses situs jejaring sosial terhadap interaksi langsung siswa SMA ditinjau dari tingkat ekonomi siswa pada para siswa di SMA Pangudi Luhur Yogyakarta”.

D. Kerangka Konsep

Dalam menganalisis objek penelitian tentu dibutuhkan beberapa konsep yang dapat memudahkan dalam melakukan analisis mengenai hubungan intensitas mengakses situs jejaring sosial terhadap interaksi langsung siswa ditinjau dari tingkat ekonomi siswa di SMA Pangudi Luhur Yogyakarta . Begitu juga dalam penelitian ini, penulis membutuhkan beberapa konsep yang berkaitan dengan penelitian ini.

1. Intensitas Mengakses Situs Jejaring Sosial

Setelah e-mail, *mailing list*, dan *instant messenger*, situs jaringan sosial adalah fenomena baru bagi pengguna internet yang ingin memperluas pertemanan ataupun bagi yang ingin membentuk suatu komunitas berdasarkan minat, bakat, kesukaan ataupun hal lainnya.

Saat tempat-tempat bergaul tradisional, misalnya taman atau tempat-tempat hiburan mulai tidak nyaman dan aman, pergaulan di dunia maya mungkin menjadi pilihan bersosialisasi. Kebanyakan remaja menggunakan internet untuk berhubungan dengan kawan-kawan sekolahnya daripada orang asing. Hal tersebut merupakan hasil analisis Boyd terhadap situs pertemanan MySpace.com, yang memiliki anggota 15 juta orang dan setengahnya berusia di bawah 24 tahun (Artikel, 25 Februari 2006. <http://www.dikbud-gresik.com/?menu=artikel&id=9>, Interaksi Online Tingkatkan Kemampuan Sosial Remaja, di akses tgl 5 April 2009).

Situs jaringan sosial sendiri merupakan aplikasi internet yang diciptakan untuk menghubungkan orang-orang melalui dunia maya. Situs jejaring sosial pertama yang sangat populer adalah Friendster yang muncul pada tahun 2002, aplikasi ini merupakan gabungan dari *Circle of Friends* yang dikombinasikan dengan *Web of Contacts* yang dikembangkan oleh Jonathan Abrams pada tahun 2002 di Mountain View, California, AS. Situs ini memungkinkan kita untuk saling bertukar foto, profile, video, atau menulis cerita-cerita karangan di Blog di friendster. Situs jejaring kedua yang banyak digunakan adalah facebook, situs ini baru di keluarkan pada tahun 2004 oleh seorang mahasiswa Harvard yang bernama Mark Elliot Zuckerberg dibantu beberapa rekannya, yakni Andrew McCollum, Dustin Moskovitz, dan Chris Hughes, Facebook semakin berkembang hingga dapat dikunjungi oleh semua orang dari berbagai belahan dunia (

Kompas on-line 15 Maret 2009,

<http://cetakkompas.com/read/xml/2009/03/15/06502875/kekerabatan.baru>.

itu.facebook, fenomena kekerabatan baru, diakses tgl 3 April 2009). Selain kedua situs jaringan yang sangat populer tersebut masih banyak situs jaringan lain yang juga memiliki fitur uniknyanya sendiri, seperti My Space, Twitter, Multiply, Orkut, Hi5, dan masih banyak lagi.

Fasilitas pada masing-masing situs jejaring sosial sangatlah beragam, dan ini tentu menjadi alasan remaja menjadi betah berlama-lama mengakses situs jejaring sosial. Intensitas seseorang dalam mengakses situs jejaring sosial tentu mempengaruhi hubungan interaksinya dengan teman-teman dan lingkungan sekitarnya. hal ini dikarenakan banyaknya waktu yang dihabiskan untuk mengakses situs jejaring sosial tersebut. Intensitas disini dipahami dengan, frekuensi atau tingkat kekseringan seseorang dalam mengakses situs jejaring sosial dan lamanya waktu yang diperlukan setiap kali mengakses situs jejaring sosial tersebut. Oleh karena itu di asumsikan bahwa semakin tinggi intensitas remaja mengakses situs jejaring sosial maka hal ini akan berpengaruh pada interaksi langsung remaja, karena interaksi yang terjadi hanya terbatas melalui situs jejaring sosial saja.

2. Interaksi Sosial

Interaksi sosial merupakan hubungan yang dinamis, yang menyangkut hubungan antara orang-perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun perorangan dengan kelompok manusia

(Bungin, 2006: 55). Dalam kehidupan bermasyarakat interaksi sosial merupakan bagian dari proses sosial. Bentuk umum proses sosial adalah interaksi sosial dan bentuk khususnya adalah aktivitas-aktivitas sosial. Syarat terjadinya interaksi sosial adalah adanya kontak sosial (*social contact*) dan komunikasi (*communication*).

Secara konseptual kontak sosial dibedakan menjadi dua yaitu kontak sosial primer dan kontak sosial sekunder. Kontak sosial primer yaitu kontak sosial yang terjadi secara langsung antara individu dengan individu, atau individu dengan kelompok secara tatap muka. Dalam kontak sosial primer atau disebut juga kontak sosial langsung, seseorang dapat melakukan aktivitas secara bersama-sama, baik itu diskusi, nongkrong bareng di suatu tempat, maupun melakukan aktivitas-aktivitas lain.

Sedangkan kontak sosial sekunder terjadi melalui perantara yang sifatnya manusiawi maupun teknologi misalnya internet. Dalam hal ini kontak sosial sekunder salah satunya bisa dilakukan melalui situs jaringan sosial. Dalam situs jaringan sosial, ketika seseorang mengirim pesan pada orang lain yang nantinya akan mendapat balasan langsung ataupun tidak langsung, maka orang tersebut dapat dikatakan telah melakukan kontak sosial.

Syarat yang kedua adalah komunikasi. Komunikasi merupakan sebuah proses memaknai yang dilakukan oleh seseorang terhadap informasi, sikap dan perilaku orang lain yang berbentuk perilaku, sikap dan pembicaraan, dan perasaan sehingga orang akan membuat reaksi

terhadap informasi, sikap, dan perilaku tersebut berdasarkan pada pengalaman yang pernah dialami (Bungin, 2006: 57).

Komunikasi juga dipengaruhi oleh media yang digunakan, sehingga kadang media juga mempengaruhi isi informasi dan penafsirannya, bahkan menurut McLuhan dalam Bungin (2006) media juga adalah pesan itu sendiri. Dalam komunikasi ada tiga unsur dasar yang sangat penting yaitu, sumber informasi (*receiver*), saluran (media), dan penerima informasi (*audience*) (Bungin, 2006 :57). Situs jaringan sosial memiliki ketiga kriteria tersebut, dan situs jaringan sosial merupakan salah satu media yang efektif untuk berkomunikasi. Selain kontak sosial dan komunikasi, peran keluarga dan lingkungan sosial juga berpengaruh dalam perkembangan sosial khususnya remaja.

a. Lingkungan sosial

Lingkungan yang relevan dapat diartikan dengan lingkungan dimana orang tinggal dan bergaul, lingkungan ini bisa dari pergaulan dengan teman sebaya ataupun dari keluarga. Karena pada dasarnya setiap individu memiliki kecenderungan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Sehingga dalam menghadapi dunia sekitarnya individu tidak bersifat pasif, tapi bersifat aktif, artinya berusaha mempengaruhi, menguasai, mengubah dalam batas-batas kemungkinannya (Ahmadi, 2007: 48). Sehingga suatu tren atau mode mudah sekali menyebar di dalam masyarakat. Seperti model pakaian, gaya rambut, penggunaan *handphone*, laptop, dan lain-lain. Demikian

halnya dengan situs jaringan sosial yang kini juga telah menyebar diberbagai kalangan.

Interaksi sosial juga mempengaruhi perilaku seseorang., dimana perilaku digerakkan atau dimotivasi untuk memperoleh kesenangan (Rakhmat, 1989: 22). Perilaku mudah dibentuk dengan menciptakan lingkungan yang relevan. Lingkungan yang relevan disini bisa datang salah satunya dari lingkungan pergaulan dengan teman sebaya.

Teman sebaya merupakan lingkungan dimana seseorang tumbuh bersama karena intensitas waktu yang dihabiskan secara bersama-sama. Karena remaja cenderung bergaul secara berkelompok dengan teman-teman sebayanya khususnya bagi para remaja. Dalam pergaulan dengan teman sebaya tentu saja ada faktor-faktor yang mempengaruhi (Ahmadi, 2007: 52-58):

- 1) Imitasi : tindakan sosial meniru sikap, tindakan, tingkah laku atau penampilan fisik seseorang secara berlebihan.
- 2) Sugesti : pemberian pengaruh atau pandangan dari satu pihak kepada pihak lain.
- 3) Identifikasi : kecenderungan dalam diri seseorang untuk menjadi sama dengan orang lain.
- 4) Simpati : suatu proses dimana seseorang merasa tertarik dengan orang lain.

Dalam tahap perkembangan masa remaja faktor-faktor tersebut berperan besar dalam mempengaruhi perilaku remaja. Karena pada

masa ini remaja cenderung lebih mudah untuk terpengaruh oleh teman-teman sebayanya, dalam rangka untuk mencari identitas dirinya.

b. Lingkungan Keluarga

Keluarga merupakan kelompok primer dalam suatu masyarakat. Dari dalam keluarga juga terletak peranan yang penting di dalam membentuk kepribadian seseorang, dimana di dalamnya meliputi tingkah laku dan pengalamannya. Menurut Ogburn dalam buku Ahmadi, 2007 : 227) terdapat 7 fungsi keluarga, yaitu : 1) Affectional, 2) economic, 3) Educational, 4) Protective, 5) Recreational, 6) Family status, 7) Religius.

Keluarga khususnya orang tua menjadi kontrol bagi anak-anaknya, dalam arti mereka dapat mengawasi perilaku anak dalam hal mengakses situs jaringan sosial. ini dapat dilakukan dengan memberi perhatian lebih pada kegiatan-kegiatan anak, dengan cara memantau kegiatan belajar anak, kegiatan organisasi, dan interaksi langsung dengan teman-temannya. sehingga ini dapat meminimalisis dampak negative dari pemakaian situs jaringan sosial.

Dari lingkungan keluarga salah satu hal yang mempengaruhi frekuensi interaksi sosial melalui dalam mengakses situs jaringan sosial adalah status ekonomi yang menyangkut pada kepemilikan akan sarana. Baik itu fasilitas untuk mengakses informasi, maupun sumber dana. Seseorang yang tumbuh dari keluarga yang kaya mampu

menyediakan keperluan materi bagi anak-anaknya baik itu berupa pendidikan maupun fasilitas sehari-hari.

Meskipun pertemanan melalui dunia maya cukup menggiurkan karena mudah dan sederhana, namun perlu di waspadai pula adanya *cyber crime*, dan peran orang tua menjadi sangat penting sebagai kontrol bagi anak-anaknya. Oleh sebab itu orang tua seharusnya terus mengingatkan potensi ancaman dan kejahatan yang mungkin berawal dari sana. Sebab, interaksi di internet tidak selamanya aman. Baru-baru ini, di AS banyak laporan pelecehan seksual yang dialami oleh gadis-gadis setelah berhubungan dengan orang dewasa yang sebelumnya mengaku sebagai remaja di internet dalam situs jaringan pertemanan MySpace.com (Artikel, 25 Februari 2006. <http://www.dikbud-gresik.com/?menu=artikel&id=9>, Interaksi Online Tingkatkan Kemampuan Sosial Remaja, di akses tgl 5 April 2009).

3. Remaja

Remaja disebut juga dengan istilah *Adolescence*, yang menunjukkan masa yang terdapat antara usia 12 sampai 22 tahun dan mencakup seluruh perkembangan psikis yang terjadi pada masa perkembangan tersebut (Gunarsa, 1980: 16).

Perkembangan remaja tidak hanya terbatas pada perkembangan fisik saja, namun juga perkembangan psikis, dan selain itu juga perlu diperhatikan pengaruh faktor lingkungan sosial. Karena perubahan-perubahan yang dialami remaja tidak hanya perubahan dalam dirinya, tapi

juga perubahan-perubahan di luar dirinya. Seperti halnya perubahan sikap orang tua, anggota keluarga lain, sikap guru di sekolah, dan dalam pergaulan bersama teman sebaya dalam usaha menemukan identitas dirinya.

Pada masa perkembangannya remaja cenderung bergaul secara berkelompok bersama teman-teman sebaya. Karena periode ini merupakan masa transisi atau peralihan dari masa kanak-kanak (*childhood*) ke masa dewasa (*adulthood*) (Sulaeman, 1995 : 1). Pada masa ini remaja memiliki kesempatan yang sebesar-besarnya dan sebaik-baiknya untuk mengalami hal-hal yang baru serta menentukan sumber-sumber baru dari kekuatan, bakat serta kemampuan yang ada dalam dirinya. Mereka harus berjuang dengan keras untuk merealisasikan dirinya, menemukan dirinya, siapakah mereka itu sebenarnya dan akan menjadi apa mereka kelak.

Perkembangan kearah remaja juga diiringi dengan bertambahnya minat-minat terhadap “*personal appearance*” (penampilan diri) , “*peer group*” serta kegiatan-kegiatan kelompok sosial lainnya (Sulaeman, 1995 : 29). Pada masa perkembangan ini perubahan sosial serta minat juga mengiringi masa ini. Remaja lebih memperhatikan sikapnya terutama dalam berperilaku, mereka lebih anggun dan bertingkah laku kewanitaan dan laki-laki lebih dewasa. Mereka lebih memilih atau lebih berminat melakukan kegiatan yang dapat memuaskannya dalam rangka memperkembangkan pekerjaan, minat dan karya ilmiah atau *hobby*.

Dari beberapa penelitian yang dilakukan mengenai pengguna situs jaringan sosial, diketahui bahwa pengguna terbanyak situs jaringan sosial adalah remaja (Kompas online 26 Mei 2008, <http://www.kompas.com/read/xml/2008/05/26/16503047/situs.porno.ternyata.bukan.favorit> , Situs Porno ternyata bukan favorit, di akses tgl 22 November 2009). Dan karena kebutuhan remaja untuk bergaul, mencari identitas diri, dan hobby, maka mereka menjadikan situs jaringan sosial sebagai media untuk berinteraksi. Dengan fasilitas sekolah yang menyediakan laboratorium komputer dengan akses *internet*, serta *hot spot area* di sekolah maka tidak menutup kemungkinan bahwa frekuensi mengakses situs jaringan sosial juga menjadi semakin sering, apalagi jika ditambah dengan memiliki akses internet berlangganan.

Sehingga dapat dilihat hubungan interaksi yang muncul, bahwa dengan semakin tinggi frekuensi mengakses situs jaringan sosial yang dilakukan para remaja, hal tersebut akan memungkinkan semakin berkurangnya intensitas interaksi sosial secara langsung yang terjadi.

4. Tingkat Ekonomi

Keadaan sosial ekonomi keluarga dapat juga berperan terhadap perkembangan anak-anak. misalnya anak yang orang tuanya berpenghasilan cukup maka anak tersebut lebih banyak mendapat kesempatan untuk mengembangkan bermacam-macam kecakapannya. begitu pula sebaliknya.

Keluarga kaya mampu menyediakan keperluan materi bagi anak-anaknya (Ahmadi, 2007:233). Seseorang yang datang dari tingkat ekonomi yang tinggi cenderung lebih mudah untuk memenuhi kebutuhannya, mulai dari materi, pendidikan, dan fasilitas-fasilitas lainnya termasuk dalam hubungannya dengan interaksi sosial, seperti handphone, laptop, internet berlangganan, dan akomodasi semua tercukupi.

Selain kepemilikan fasilitas atau benda, waktu luang juga merupakan salah satu bentuk kepemilikan (Ahmadi, 2007:233). Seorang anak yang datang dari keluarga kaya akan lebih memiliki waktu luang lebih diluar kegiatan sekolah dan organisasi. Sedangkan anak yang berasal dari keluarga kurang mampu harus direpotkan dengan membantu orang tua dalam mencari nafkah atau mengerjakan pekerjaan rumah.

Tinggi rendahnya tingkat ekonomi seseorang juga dapat mempengaruhi gaya hidup seseorang. hal ini dapat terlihat dari cara seseorang berpakaian, kendaraan yang di gunakan, fasilitas rumah yang dimiliki sampai pada tempat untuk menghabiskan waktu luang. Untuk itu gaya hidup dapat diartikan sebagai cara-cara terpola dalam menginvestasikan aspek-aspek tertentu kehidupan sehari-hari dengan nilai sosial atau simbolik ; ini juga dapat berarti bahwa gaya hidup adalah cara bermain dengan identitas (Chaney, 1996 : 92).

Menurut David Chaney (1996) dalam bukunya yang berjudul *Lifestyles*, ada beberapa cara yang dapat digunakan untuk melihat gaya hidup sebagai cara-cara memediasi teknologi, struktur hubungan dan

makna simbolik. Yang dimaksud dengan cara memediasi teknologi adalah seseorang dengan tingkat ekonomi yang tinggi dan memiliki kekuasaan tentu saja akan memiliki kemampuan untuk memiliki sumber daya teknologi yang lebih tinggi. Kedua, Uang sebagai sarana pertukaran yang menempatkan seseorang pada tingkat yang diinginkan. Ketiga adalah fashion. Fashion jelas merupakan suatu cara aksi yang dirangsang oleh perkembangan-perkembangan industri konsumen. Fashion merupakan suatu cara tindakan sosial, baik sirkular maupun transisional. Institusi sosial fashion memiliki dua peranan yaitu sebagai sarana bagi tema-tema dalam teori sosialnya dan sebagai unsur integral dalam penjelasannya mengenai kehidupan metropolitan.

5. Fungsi dan Efek Media

Salah satu motif dasar mengapa seseorang menggunakan media adalah adanya kebutuhan akan kontak sosial (Rakhmat, 1989: 208). Seperti yang telah dipaparkan di atas bahwa kontak sosial tidak hanya terjadi secara tatap muka saja (kontak primer) namun juga dapat melalui teknologi, salah satunya melalui sarana situs jaringan sosial.

Penggunaan media adalah salah satu cara untuk memperoleh pemenuhan kebutuhan, maka efek media sekarang didefinisikan ketika pemuasan kebutuhan tercapai. Menurut pendirinya, Elihu Katz, Jay G. Blumer, dan Michael Gurevitch, *Uses and Gratifications* meneliti mengenai asal mula kebutuhan secara psikologis dan sosial, yang menimbulkan harapan tertentu dari media massa atau dari sumber – sumber lain yang

membawa pada pola terpaan media yang berlainan (atau keterlibatan pada kegiatan lain), dan menimbulkan pemenuhan kebutuhan dan akibat – akibat lain barangkali termasuk juga yang tidak kita inginkan (Rakhmat,1989 : 209)

Untuk melihat motivasi manusia menggunakan media Mc Quail dan Colleagues (1972) dalam West and Turner (2007: 429) menemukan empat tipologi motivasi khalayak yang terangkum dalam skema *media – persons interactions* sebagai berikut, yaitu, *Diversion*, yang diartikan sebagai bentuk pelepasan diri dari rutinitas dan masalah sehari-hari. *Personal Relationship*, yang terjadi ketika orang mulai menggunakan media untuk menggantikan manusia sebagai teman. *Personal Identity*, yaitu cara-cara yang digunakan untuk memperkuat nilai-nilai individual. *Surveillance*, atau informasi mengenai bagaimana media akan membantu seseorang mengerjakan sesuatu. Dimana klasifikasi kebutuhan ini dapat dijumpai pada situs jaringan sosial yang banyak digunakan remaja saat ini.

Kehadiran teknologi dalam kehidupan sehari-hari remaja bukannya tanpa dampak bagi penggunaannya. Teknologi secara laten terstrukturkan dan terintegrasi dalam segala aspek kehidupan remaja yang kemudian mempengaruhi cara mereka dalam segala aspek kehidupan, yang kemudian mempengaruhi cara mereka dalam mengatur keseharian dalam menggunakan bahasa lisan / tulisan, atau cara mendefinisikan pilihan nilai estetika akan sesuatu.

Secara ringkas Tully (2003 : 448-450) dalam bukunya Abrar (2003)

mendefinisikan makna teknologi bagi remaja adalah sebagai berikut : (1) Sarana investasi masa depan, dimana penguasaan teknologi menjadi keharusan untuk memasuki dunia kerja, (2) berfungsi sebagai *symbolic capital*, dimana penguasaan dan kepemilikan teknologi baru mencerminkan gengsi bagi pihak ketiga (*peer groups* dan / ataulingkungan sekitar), (3) medium untuk mencari pengalaman baru di tengah kegerahan remaja untuk selalu melakukan eksplorasi dan membangun identitas dirinyadimana teknologi dijadikan manifestasi, (4) objek pembeda dalam lingkungan sosial seperti gender, kelas sosial dan generasi, (5) agen keteraturan dalam kehidupan sosial, teknologi berfungsi sebagai fasilitator sekaligus pembatas dalam kegiatan sosial.

Selain fungsinya untuk memenuhi kebutuhan kita dan memuaskan rasa ingin tahu kita, media juga memiliki efek sosial, yaitu berkenaan dengan perubahan pada struktur atau interaksi sosial akibat dari munculnya media baru tersebut. Dimana dengan adanya situs jaringan sosial seseorang tidak perlu lagi harus bertemu secara langsung jika ingin menyampaikan pesan, semua bisa dilakukan tanpa harus berpindah tempat cukup melalui layar monitor saja. Hal yang semula dianggap efektif kemudian dapat berakibat buruk karena bisa menjadi efek yang negatif. Hal ini dikarenakan jika manusia tidak dapat berhenti untuk memuaskan kebutuhannya ini akan berlangsung terus menerus yang nantinya akan menyebabkan isolasi sosial (*social isolation*). Ini dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan oleh *Stanford Institute for the Quantitative Study*

of Society terhadap 4000 pengguna internet yang menyebutkan bahwa internet menyebabkan isolasi sosial. Semakin lama seorang individu menggunakan internet, makin berkurang kontakannya dengan lingkungan sosial (Abrar, 2003 :79).

E .Hipotesis

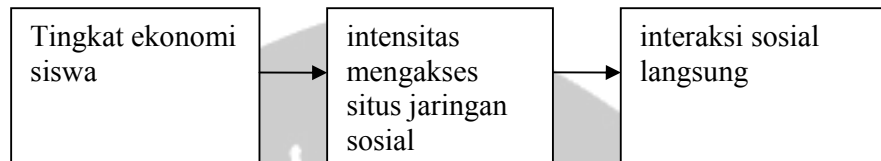
Berdasarkan uraian di atas, ditemukan hipotesis sebagai berikut:

- Ha : Ada hubungan intensitas mengakses situs jejaring sosial terhadap interaksi langsung siswa SMA ditinjau dari tingkat ekonomi siswa pada para siswa di SMA Pangudi Luhur Yogyakarta
- Ho : Tidak ada hubungan intensitas mengakses situs jejaring sosial terhadap interaksi langsung siswa SMA ditinjau dari tingkat ekonomi siswa pada para siswa di SMA Pangudi Luhur Yogyakarta

F. Definisi Operasional

1. Intensitas merupakan tingkat keseringan siswa dalam mengakses situs jaringan sosial.
2. Tingkat Ekonomi merupakan tingkat ekonomi dan kepemilikan siswa, yang dapat berupa kepemilikan sarana akses situs jaringan sosial, uang saku, dan waktu luang .
3. Interaksi Sosial merupakan hubungan siswa dalam berkomunikasi dengan teman-temannya, baik itu dilakukan secara langsung maupun melalui situs jaringan sosial.

Sistematika hubungan variable (Efendi dan Singarimbun, 1989 : 23) :



G. Metode Penelitian

Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai yaitu terkumpulnya data secara kuantitatif mengenai “Hubungan Intensitas mengakses situs jejaring sosial terhadap interaksi langsung siswa SMA ditinjau dari tingkat ekonomi siswa pada para siswa di SMA Pangudi Luhur Yogyakarta”, maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian survei. Yang dimaksud dengan metode survei yaitu suatu metode yang bertujuan untuk mengambil sampel dari satu populasi yang menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpul data yang pokok (Efendi dan Singarimbun, 1987 : 3).

Dilihat dari cara pembahasannya penelitian ini tergolong deskriptif, yaitu hanya terbatas pada usaha mengungkapkan suatu masalah dan keadaan sebagaimana adanya sehingga hanya sekedar pengungkapan fakta (Wasito, 1992 : 23).

Jenis penelitian deskriptif yang digunakan penulis adalah studi kasus, yaitu jenis penelitian tentang subyek tertentu, dimana subyek tersebut terbatas. Maka kesimpulan yang diperoleh hanya terbatas pada subyek yang diteliti (Amirin, 1986: 137). Dengan menggunakan metode survei, data yang

digunakan lebih mudah diperoleh karena kuesioner dapat disebarkan pada beberapa responden dalam waktu yang bersamaan.

1. Subyek dan Obyek Penelitian

- a. Subyek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa-siswa kelas 1,2, dan 3 di SMA Pangudi Luhur Yogyakarta.
- b. Obyek penelitian dalam penelitian ini adalah frekuensi mengakses situs jaringan sosial, status sosial ekonomi dan interaksi sosial remaja.

2. Populasi dan Sampel Penelitian

a. Populasi Penelitian

Populasi penelitian yaitu kumpulan yang lengkap dari seluruh elemen yang sejenis, akan tetapi dapat dibedakan satu sama lain. Perbedaan ini disebabkan oleh karena adanya karakteristik yang berlainan (Supranto, 2001: 87). Sesuai dengan masalah yang akan diteliti maka dalam penelitian ini sebagai populasi adalah siswa-siswa kelas I, II dan III di SMA Pangudi Luhur Yogyakarta pada tahun ajaran 2008-2009 yang berjumlah 572 siswa.

Tabel 1.1.
Jumlah Siswa
SMA Pangudi Luhur Yogyakarta
Tahun Pelajaran 2009-2010

KELAS	1	2	3	4	5	Jumlah
I	40	40	40	39	38	197
KELAS	IPA.1	IPA.2	IPS.1	IPS.2	IPS.3	
II	30	31	40	40	40	181
III	35	36	40	39	38	188
JUMLAH						566

Sumber :

Bagian Tata Usaha SMA Pangudi Luhur Yogyakarta 2009

b. Sampel Penelitian

Sampel penelitian merupakan wakil populasi yang akan diteliti (Arikunto, 2000 : 102). Sebenarnya tidak ada ketentuan besar sampel minimum yang dipakai sebagai pedoman. Karena pada prinsipnya, makin besar sampel makin baik dan hasil penelitian makin dapat disamaratakan. Sumanto (1990 : 28) menyatakan bahwa jumlah sampel terkecil yang dapat diterima tergantung jenis riset penelitian : riset deskriptif -10% dari populasi; riset korelasi -20% subjek; riset kausal komparatif -25% dari populasi untuk dijadikan sampel penelitian. Dalam penelitian ini akan digunakan teknik sampel dengan berdasarkan stratifikasi.

Tabel 1.2.
Jumlah Sampel Penelitian

KELAS	JUMLAH (SISWA)	PROPORSI SAMPEL (%)	SAMPEL (SISWA)
I	197	10%	20
II	181	10%	18
III	188	10%	19
	577		57

Sumber :

Bagian Tata Usaha SMA Pangudi Luhur Yogyakarta 2009

Jadi jumlah sampel yang diambil adalah 57 yang dibulatkan menjadi 60 siswa dari kelas satu sampai kelas tiga. Maka masing-masing kelompok akan diambil secara proporsional sebagai berikut :

- **Kelas I**

$$\text{Kelas IA : } (40/577) \times 60 = 4,16 = 4$$

$$\text{Kelas IB : } (40/577) \times 60 = 4,16 = 4$$

$$\text{Kelas IC : } (40/577) \times 60 = 4,16 = 4$$

$$\text{Kelas ID : } (39/577) \times 60 = 4,06 = 4$$

$$\text{Kelas IE : } (38/577) \times 60 = 3,95 = 4$$

- **Kelas II**

$$\text{Kelas IIA : } (36/577) \times 60 = 3,74 = 4$$

$$\text{Kelas IIB : } (38/577) \times 60 = 3,95 = 4$$

$$\text{Kelas IIC : } (40/577) \times 60 = 4,16 = 4$$

$$\text{Kelas IID : } (40/577) \times 60 = 4,16 = 4$$

$$\text{Kelas IIE : } (39/577) \times 60 = 4,16 = 4$$

- **Kelas III**

$$\text{Kelas IIIA : } (35/577) \times 60 = 3,64 = 4$$

$$\text{Kelas IIIB : } (36/577) \times 60 = 3,74 = 4$$

$$\text{Kelas IIIC : } (39/577) \times 60 = 4,16 = 4$$

$$\text{Kelas IIID : } (38/577) \times 60 = 3,95 = 4$$

$$\text{Kelas IIIE : } (39/577) \times 60 = 4,16 = 4$$

Sehingga dari perhitungan diatas maka dari tiap-tiap kelas akan diambil sampel 4 siswa. Jadi jumlah keseluruhan sampel ada 60 siswa.

3. Variabel Penelitian dan Pengukuran Variabel

a. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat tiga variabel, yaitu :

1) Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel bebas adalah himpunan seluruh gejala yang memiliki berbagai aspek atau unsur yang berfungsi mempengaruhi atau

menentukan munculnya variabel lain yang disebut variabel terikat (Nawawi, 1994).

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah variabel intensitas mengakses situs jaringan sosial. Adapun indikatornya adalah :

- a). Faktor frekuensi atau tingkat keseringan siswa mengakses situs jejaring sosial dalam kurun waktu satu minggu.
- b). Faktor durasi siswa mengakses situs jaringan sosial menyangkut hubungannya dengan berapa lama waktu yang dihabiskan siswa setiap kali mengakses situs jaringan sosial (menambah foto, menambah teman, mengubah profile, memberikan testimonial, dan lain-lain).

2) Variabel Antecedent

Variabel antecedent dalam penelitian ini adalah status sosial ekonomi. Adapun indikatornya adalah :

- a). Kepemilikan sarana dan prasarana
- b). Kepemilikan waktu luang (hal-hal yang biasa dilakukan untuk mengisi waktu luang).

3) Variabel Terikat

Variabel terikat adalah himpunan seluruh gejala yang memiliki sejumlah aspek atau unsur di dalamnya yang berfungsi menerima atau menyesuaikan diri dengan kondisi lain yang disebut variabel bebas.

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah sikap siswa dalam melakukan interaksi sosial. Adapun indikatornya adalah :

- a). Faktor intelektual, yaitu sejauh mana tingkat pengetahuan siswa mengenai situs jejaring sosial (menyangkut keuntungan dan kerugian adanya situs jejaring sosial).
- b). Faktor sosial, maksudnya adalah bagaimana bentuk interaksi siswa dengan adanya situs jejaring sosial.

4. Teknik Pengumpulan Data

a. Kuesioner

Kuesioner adalah metode pengumpulan data yang menggunakan sejumlah daftar pertanyaan mengenai suatu hal untuk mendapatkan jawaban tertulis. Sifat pertanyaan adalah tertutup dimana jawabannya sudah ditentukan terlebih dahulu dan responden tidak diberi kesempatan memberikan jawaban lain (Singarimbun, 1987 : 177).

b. Studi Pustaka

Data-data ini diperoleh dari teks tertulis, buku, jurnal atau majalah yang dapat memberikan informasi yang sesuai dengan topik bahasan.

5. Teknik Analisis Data

a. Uji Kuesioner

1) Pengujian Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian

Uji coba kuesioner dilakukan untuk mengetahui taraf validitas dan reliabilitas instrument penelitian. Subjek yang dijadikan responden

uji coba instrument adalah siswa-siswa kelas 1, 2, dan 3 SMU Bopkri 1 Yogyakarta dengan jumlah responden yang ditetapkan adalah 50 siswa.

a). Uji Validitas

Validitas alat ukur adalah alat ukur sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukur. Alat ukur dikatakan valid bila dapat memberikan hasil pengukuran yang tepat dan akurat sesuai dengan maksud dan tujuan dilakukannya pengukuran. Menurut Azwar (1997) tipe validitas pada umumnya digolongkan dalam tiga kategori, yaitu *content validity* (validitas isi), *construct validity* (validitas konstruk), dan *criterion-related validity* (validitas berdasar kriteria).

Validitas kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi. Validitas isi merupakan validitas yang diestimasi melalui pengujian terhadap isi tes dengan analisis rasional atau melalui professional judgement yang dilakukan para ahli konstruksi tes. Pertanyaan yang dicari jawabannya adalah sejauh mana item-item dalam tes mencakup keseluruhan kawasan objek yang hendak diukur atau sejauhmana isi tes mencerminkan ciri atribut yang hendak diukur (Azwar, 1997: 45).

Sedangkan pengujian keselarasan fungsi item dengan fungsi tes, menghendaki dilakukannya komputasi koefisien korelasi

antara distribusi skor pada item dengan distribusi skor total. Pengujian validitas dilakukan dengan berdasarkan uji korelasi *product moment* dari Karl Pearson dengan rumus (Suharsimi Arikunto, 1998:225):

$$r_{xy} = \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

N = Total responden

Y = Total item

X = Total dari setiap item

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

Analisis item dilakukan untuk menemukan koefisien korelasi antara setiap item dengan item total. Hasil pengujian ini dibandingkan dengan nilai r korelasi *Product Moment* pada tabel. Jika hasil r_{hitung} lebih besar daripada r_{tabel} maka butir soal tersebut dinyatakan valid, begitu pula sebaliknya.

Uji validitas ini didasarkan pada jawaban responden yang berjumlah 50 orang di luar populasi penelitian. Derajat kebebasan pada jumlah responden sebanyak 50 adalah sebesar 48 (50-2), sehingga r_{tabel} dari 0,05; 48 = 0,284.

Hasil pengujian untuk 15 butir pernyataan dari kuesioner tentang Hubungan intensitas mengakses situs jejaring sosial terhadap interaksi langsung siswa SMA ditinjau dari tingkat ekonomi siswa adalah sebagai berikut:

Pada taraf signifikansi 5% dengan $db = n - 2$ diperoleh r_{tabel} sebesar 0,284. Sedangkan nilai r_{hitung} adalah: 0,333 (butir 1); 0,399 (butir 2); 0,477 (butir 3); 0,317 (butir 4); 0,399 (butir 5); 0,358 (butir 6); 0,344 (butir 7); 0,536 (butir 8); 0,416 (butir 9); 0,469 (butir 10); 0,342 (butir 11); 0,511 (butir 12); 0,337 (butir 13); 0,386 (butir 14); 0,573 (butir 15). Mengingat nilai-nilai dari $r_{hitung} > r_{tabel}$ (0,284), maka dapat disimpulkan bahwa semua butir pernyataan tentang Hubungan intensitas mengakses situs jejaring sosial terhadap interaksi langsung siswa SMA ditinjau dari tingkat ekonomi siswa adalah valid. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada rangkuman tabel di bawah ini:

Tabel 1.3
Hasil Pengukuran Validitas

No Item	r_{hitung}	r_{tabel} taraf signifikansi 5%	Hasil
1	0.333	0.248	Valid
2	0.399	0.248	Valid
3	0.477	0.248	Valid
4	0.317	0.248	Valid
5	0.399	0.248	Valid
6	0.358	0.248	Valid
7	0.344	0.248	Valid
8	0.536	0.248	Valid
9	0.416	0.248	Valid
10	0.469	0.248	Valid
11	0.342	0.248	Valid
12	0.511	0.248	Valid
13	0.337	0.248	Valid
14	0.386	0.248	Valid
15	0.573	0.248	Valid

b). Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Alat ukur dikatakan reliabel jika alat ukur tersebut mampu memberikan hasil yang tetap meskipun digunakan kapanpun. Untuk mengetahui koefisien reliabilitas instrumen, maka digunakan rumus Alpha (Suharsimi Arikunto, 1998: 236).

$$\text{Rumus : } r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Dimana :

r_{11} = reliabilitas instrumen

k = banyaknya butir pertanyaan

$\sum \sigma_b^2$ = jumlah varian butir

σ_t^2 = varian total

Reliabilitas instrumen pada penelitian ini menggunakan teknik Alpha Cronbach. Jika koefisien alpha > dari r_{tabel} dengan taraf signifikan 5%, maka instrumen penelitian tersebut reliabel (dapat dipercaya). Sebaliknya alpha < dari r_{tabel} dengan taraf signifikan 5%, maka instrumen penelitian tersebut tidak reliabel.

Pengujian reliabilitas instrumen penelitian ini didasarkan pada butir-butir pernyataan yang valid. Pengujian reliabilitas dilakukan dengan bantuan program komputer SPSS 13.0. Dari hasil pengujian instrumen tentang Hubungan intensitas mengakses situs jejaring sosial terhadap interaksi langsung

siswa SMA ditinjau dari tingkat ekonomi siswa diperoleh nilai alpha 0,799. Nilai alpha tersebut $> 0,60$. Oleh karena nilai alpha $> 0,60$ maka kuesioner tersebut dapat dipercaya atau dapat diandalkan sebagai alat ukur.

b. Uji Prasyarat Analisis

1) Uji Normalitas

Untuk mengetahui apakah data masing-masing variabel berdistribusi normal atau tidak maka dilakukan uji normalitas. Pengujian normalitas yang digunakan adalah dengan uji Kolmogorov Smirnov. Uji Kolmogorov Smirnov ini digunakan untuk menguji apakah dua sampel berasal dari populasi-populasi yang mempunyai distribusi yang sama atau berbeda. Dasar pengujian ini adalah membandingkan dua distribusi kumulatif dan memfokuskan pada selisih terbesar antara kedua distribusi tersebut dengan rumus (Wahid Sulaiman,2003:37) :

$$D = \text{Max}\{S_{n_1}(x) - S_{n_2}(X)\}$$

Keterangan :

$S_{n_1}(x)$: fungsi jenjang kumulatif observasi salah satu sampel

$S_{n_1}(x)$: k/n_1 , k adalah banyaknya skor sama atau kurang dari X

Pengambilan keputusan :

Jika Asymp. Sig $<$ taraf nyata (0,05) maka H_0 ditolak

Jika Asymp. Sig $>$ taraf nyata (0,05) maka H_0 diterima

2) Uji Homogenitas

Pengujian ini digunakan untuk menguji kesamaan varians populasi yang berdistribusi normal, berdasarkan sampel yang telah diambil dari setiap populasi. Ada beberapa metode yang telah ditemukan untuk melakukan pengujian ini. Pengujian yang dipakai adalah uji Bartlett. Uji Bartlett menggunakan statistik *chi kuadrat* dengan rumus :

$$\chi^2 = (\ln 10) \{B - \sum (n_i - 1) \log S_i^2\}$$

Ada beberapa metode yang telah ditemukan untuk melakukan pengujian ini seperti uji Bartlett (Arikunto, 2000:415). Beberapa satuan yang diperlukan untuk mengerjakan pengujian tes adalah:

- a. Disusun daftar seperti yang disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1.4
Uji Bartlett

Sampel ke-	Derajat kebebasan	1/dk	S^2	$\log S^2$	$(dk) \log S_i^2$
1	$n_1 - 1$	$1/(n_1 - 1)$	S_1^2	$\log S_1^2$	$(n_1 - 1) \log S_1^2$
2	$n_2 - 1$	$1/(n_2 - 1)$	S_2^2	$\log S_2^2$	$(n_2 - 1) \log S_2^2$
K	$n_k - 1$	$1/(n_k - 1)$	S_k^2	$\log S_k^2$	$(n_k - 1) \log S_k^2$
Jumlah	$\sum (n_i - 1)$	$\sum \left(\frac{1}{n_i - 1} \right)$	-	-	$\sum (n_i - 1) \log S_i^2$

- b. Mencari variansi gabungan dari semua sampel dengan rumus :

$$S = \sum (n - 1) / S_i^2 (n_i - 1)$$

c. Mencari satuan B dengan rumus:

$$B = (\log S^2) \sum (n_i - 1)$$

d. Menghitung harga Chi-kuadrat (χ^2) dengan rumus

$$\chi^2 = 1n10 \left\{ B - \sum (n_i - 1) \log S_i^2 \right\}$$

Dimana $1n10 = 2,3026$ merupakan bilangan tetap yang disebut logaritma asli daripada bilangan 10. Jadi rumus dapat ditulis:

$$\chi^2 = 2,3026 \left\{ B - \sum (n_i - 1) \log S_i^2 \right\}$$

a) Jika $\chi^2 <$ taraf signifikansi 0,05 maka hipotesis diterima atau tidak ada perbedaan variansi antara sampel-sampel yang diambil.

b) Jika $\chi^2 >$ taraf signifikansi 0,05 maka hipotesis ditolak atau terdapat perbedaan variansi antara sampel-sampel yang diambil.

c. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis mengenai hubungan intensitas mengakses situs jejaring sosial terhadap interaksi langsung siswa SMA ditinjau dari tingkat ekonomi siswa dilakukan dengan langkah-langkah:

1) Perumusan hipotesis

Ho: Tidak ada hubungan intensitas mengakses situs jejaring sosial terhadap interaksi langsung siswa SMA ditinjau dari tingkat ekonomi siswa

Ha: Ada hubungan intensitas mengakses situs jejaring sosial terhadap interaksi langsung siswa SMA ditinjau dari tingkat ekonomi siswa

2) Pengujian Hipotesis

Dalam penelitian ini, pengujian hipotesisnya menggunakan analisis varians satu arah (*one way Anova*). *One way Anova* digunakan untuk mengolah data yang hanya mengenal satu variabel saja. Langkah-langkah pengujiannya adalah sebagai berikut (Arikunto, 2000:532):

- a. Mengelompokkan skor berdasarkan kategori.
- b. Membuat Tabel Statistik

Langkah berikutnya adalah mencari harga-harga untuk setiap unsur yang diperlukan dalam rumus Anova. Harga-harga tersebut adalah (Arikunto, 2000:539):

1. Banyaknya subjek dalam setiap kelompok (n_k)
2. Rerata skor untuk masing-masing kelompok (\bar{X})
3. Jumlah skor dalam setiap kelompok ($\sum X$)
4. Jumlah kuadrat setiap skor dalam kelompok ($\sum X^2$)
5. Jumlah untuk masing-masing harga (kecuali rerata)

- c. Membuat Tabel Rumus Unsur Persiapan Anova

Tabel perhitungan anova berisi hal-hal seperti yang terdapat dalam tabel berikut ini:

Tabel 1.5
Rumus Perhitungan Anova

Sumber Variasi	Jumlah Kuadrat (JK)	d.b.	MK	F
Kelompok (K)	$JK_K = \frac{(\sum X_K)^2}{n_K} - \frac{(\sum X_T)^2}{N}$	$db_K = K - 1$	$MK_K = \frac{JK_K}{db_K}$	$F_o = \frac{MK_K}{MK_d}$
Dalam (d)	$JK_d = JK_T - JK_K$	$db_d = N - K$	$MK_d = \frac{JK_d}{db_d}$	
Total (T)	$JK_T = \sum X_T^2 - \frac{(\sum X_T)^2}{N}$	$db_T = N - 1$		

- d. Menghitung harga-harga yang dibutuhkan untuk mengisi tabel perhitungan Anova

Langkah-langkah penghitungannya adalah (Arikunto, 2000:540):

1. Menghitung Jumlah Kuadrat Total (JK_T)

$$JK_T = \sum X_T^2 - \frac{(\sum X_T)^2}{N}$$

2. Menghitung Jumlah Kuadrat Kelompok (JK_K)

$$JK_K = \frac{(\sum X_K)^2}{n_K} - \frac{(\sum X_T)^2}{N}$$

3. Menghitung Jumlah Kuadrat Dalam (JK_d)

$$JK_d = JK_T - JK_K$$

4. Menghitung db Kelompok (db_K)

$$K - 1$$

5. Menghitung db Dalam (db_d)

$$N - K$$

6. Menghitung db Total (db_T)

$$N - 1$$

7. Menghitung Mean Kuadrat Kelompok (MK_K)

$$MK_K = \frac{JK_K}{db_K}$$

8. Menghitung Mean Dalam (MK_d)

$$MK_D = \frac{JK_D}{db_d}$$

9. Menghitung Harga F_o , merupakan tujuan akhir dari perhitungan Anava.

$$F_o = \frac{MK_K}{MK_d}$$

10. Mengkonsultasikan harga F_o , dengan memperhitungkan:

$$db_F = db_K \text{ lawan } db_d$$

- e. Memasukkan harga- harga dalam Tabel Ringkasan Anava
Sesudah diketemukan harga F_o dan dikonsultasikan dengan tabel F , langkah selanjutnya mengadakan pengujian terhadap harga rerata untuk setiap kelompok sampel. Perhitungan pengujian dilakukan pada setiap pasangan harga rerata dan Karenanya dikenal dengan istilah *uji joli* yakni menguji setiap pasangan rerata yang dilakukan dengan uji-t.

Rumus yang digunakan untuk *uji joli* adalah:

$$t_o = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{MK_d \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

- f. Penarikan kesimpulan

Hasil harga t dikonsultasikan dengan tabel t dengan d. b. = $(n_1 + n_2 - 2)$.

Jika t_o lebih besar dari t_t maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan intensitas mengakses situs jejaring sosial terhadap interaksi langsung siswa SMA ditinjau dari tingkat

ekonomi siswa. Begitu juga sebaliknya, jika t_0 lebih kecil dari t_t maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan intensitas mengakses situs jejaring sosial terhadap interaksi langsung siswa SMA ditinjau dari tingkat ekonomi siswa.

6. Teknik Skala

Pengukuran variabel penelitian yang penulis lakukan melalui kuesioner akan dilakukan dengan menggunakan Skala Likert. Dengan menggunakan skala ini variabel yang akan diukur akan dijabarkan menjadi dimensi, dimensi dijabarkan menjadi sub variabel, kemudian sub variabel dijabarkan lagi menjadi indikator-indikator yang dapat diukur dan akhirnya indikator-indikator tersebut akan dijadikan titik tolak untuk membuat pertanyaan-pertanyaan (Riduwan, 2002 : 12). Jawaban setiap pertanyaan memiliki dari gradasi tertinggi (sangat positif) sampai pada terendah (sangat negatif), yang jika dinyatakan dalam kata-kata dapat berupa antara lain sebagai berikut : sangat setuju, setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju.

Tabel 1.6
Skoring Berdasarkan Skala Likert

Kriteria Jawaban	Skor	
	Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif
Sangat Setuju (SS)	4	1
Setuju (S)	3	2
Tidak Setuju (TS)	2	3
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4